

## DAFTAR PUSTAKA

- Asfari U, Setiawan B, dan Asrul S. Sani. 2012. *Pembuatan Aplikasi Tata Ruang Serba Guna Menggunakan Teknologi Virtual Reality*. Surabaya : ITS vol 1, ISSN : 2301-9271.
- Fleming. 1999. *3D Modelling & Surfacing*, Morgan Kaufmann.
- Hofsteter, Fred T. (2001). *Multimedia Literacy. Third Edition..* McGraw-Hill International Edition : New York.
- James D.Foley, Andries Van Dam, Steven K.Feiner, and John F.Hughes. 1997. *Computer Graphics : Principles and Prattice*, second edition in C. Addison-Wesley Publishing Company, Inc, USA
- Kaufmann. Nalwan, A. 1998. *Pemrograma Animasi dan Game Profesional*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Manullang, R. 2015. *Mahir Desain 3D Rumah Tingkat dengan Google SketchUp*. Jakarta : PT. Elek Media Komputindo.
- Sihite Berta, Samopa Febriliyan, dan Sani A. Nifsu. 2013. *Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality*. Surabaya : ITS Vol 2, No 2. ISSN : 2337-3539(2301-9271 Print).
- Suwarto T. Iput, Adam Eriq. M, Wardhono Sukmo. W. *Desain dan Implementasi Virtual Reality 3D Perpustakaan Universitas Brawijaya*. Malang : UNBRAW.
- Xiong Linowes, *Unity Virtual Reality Projects*, Birmingham UK, August 2017, p. 2-15.
- Suwanto,I,T., *Desain dan Implementasi Virtual Reality 3D*,perpustakaan Universitas Brawijaya,Indonesia,2014

Wu li xi, *Virtual Reality Technology and Applications*, Vol. 68, London  
Springer, 2005.

Sihite,B,Samopa, 2013. Pembuatan Aplikasi 3D Viewer Mobile dengan  
menggunakan Teknologi Virtual Reality. Jurnal Teknik Pomits.  
Vol 2. No 2.

Vaugan, T, *Multimedia: making it work, Eighth Edition*, New York:  
Technology Education Mac Graw Hill, 2011